Onyx & Roses

Ulyssea

ONYX AND ROSES

TW/CW : Post-Apocalypse, Décès d'un-e PJ, Possibles relations amoureuses et trahisons, Compétition, Révolution

Ce **jeu de rôle** *ne nécessite aucuns dés (D20 optionnel) et aucune préparation, il suffit juste que chaque joueuse lise son livret et le jeu peut commencer. Ce jeu est destiné à être joué en minie-campagne de 2 à 3 séances (de 3-4h environs) à maximum 4 joueuses. Inspiration : Simoun, Le Roi est Mort.*

Lisez à voix haute.

Les Roses sont les derniers espoirs de l'Humanité, dernières représentantes de la dernière Colonie. Elles ont des super Méchas et des super-pouvoirs. Elles ont des ennemies et des romances. Les Roses sont surveillées, les Dirigeants de la Colonie veulent les contrôler et les Factions les sponsorisent.

Le but des Roses est de distraire la Colonie et la protéger des Onyx : des extraterrestres qui, pour une raison mystérieuse, ont détruit toute l'Humanité. Iels envoient régulièrement d'étranges ou dangereuses choses contre la Colonie.

CRÉATION

- Mettez vous d'accord sur l'époque dans laquelle vous jouez, ou se trouve et comment est votre Colonie.
- Choisissez une faction de manière cachée, un nom, un pronom, une qualité attrayante (beau, riche, sensé etc.).
- Choisissez l'apparence de votre Mécha, son nom de modèle et sa qualité attrayante.
- Après avoir présenté votre personnage, deux joueuses doivent vous donner deux autres qualités.

FACTIONS

- **Rubis** (celles qui conquiert) elles veulent être aimées de toutes, être les premières.
- **Quartz** (celles qui servent) elles veulent apaiser les tensions et que toutes s'aiment.
- **Fer** (celles qui veulent vivre libres) elles veulent renverser les tyrans et comprendre les Onyx.
- **Onyx** (celles qui veulent être aimées) sans qu'on découvre leur véritable nature.

RÈGLES DU JEU

A tour de rôle, les Roses joueront et l'une d'entre elles incarnera **La Voix de l'Univers**. Cette Voix connaît et invente des secrets, décrit des péripéties épiques et dramatiques, et a le dernier mot envers les dissensions entre les Roses. La Voix annonce lorsqu'elle a choisi le thème de la scène et quelles Roses joueront dans celle-ci.

Les Roses qui ne sont pas présentes dans la scène peuvent **créer des pnjs** à tout moment et les jouer, en se mettant d'accord avec la Voix. Elles peuvent **s'entraider et faire des suggestions**, elles peuvent **demander des précisions** sur la scène.

A chaque fin de scène, la Voix gagne un pétale et les Roses ayant tissées de nouvelles relations ou résolues les anciennes gagnent un pétale (Onyx : deux pétales).
Lorsque tout le monde a joué la Voix, les Roses votent pour leur scène préférée. La Voix choisie gagne un pétale.
Les pétales gagnés restent cachés jusqu'au Bouquet : la fin du jeu.

Une fois dans la partie, chaque Rose peut accuser une autre d'être une Onyx de manière narrative. La Rose accusée doit alors répondre honnêtement et si elle est une Onyx, ne gagnera plus de pétale.

BOUQUET : FIN DE PARTIE

1. La Rose qui a le **moins de pétales** raconte sa mort et comment commence la Fin de la Colonie.
2. Les autres Roses racontent ce qu'il advient de la Colonie.
3. La Rose qui a le **plus de pétales** raconte comment la Colonie est changée, à jamais.
4. Chaque Rose raconte l'épilogue de sa personne.

SCÈNES D20

1.Duel
2.Attaque Onyx
3.Problèmes Colonie
4.Problèmes Roses
5.Colonie Prospère
6.Poursuite
7.Retrouvailles
8.Romance
9.Danse
10.Conversation
11.Jugement
12.Cérémonie
13.Créature
14.Complot
15.Blessure
16.Nouveau spectacle
17.Famille
18.Ami
19.Trahison
20.Guerre

Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0 INT)